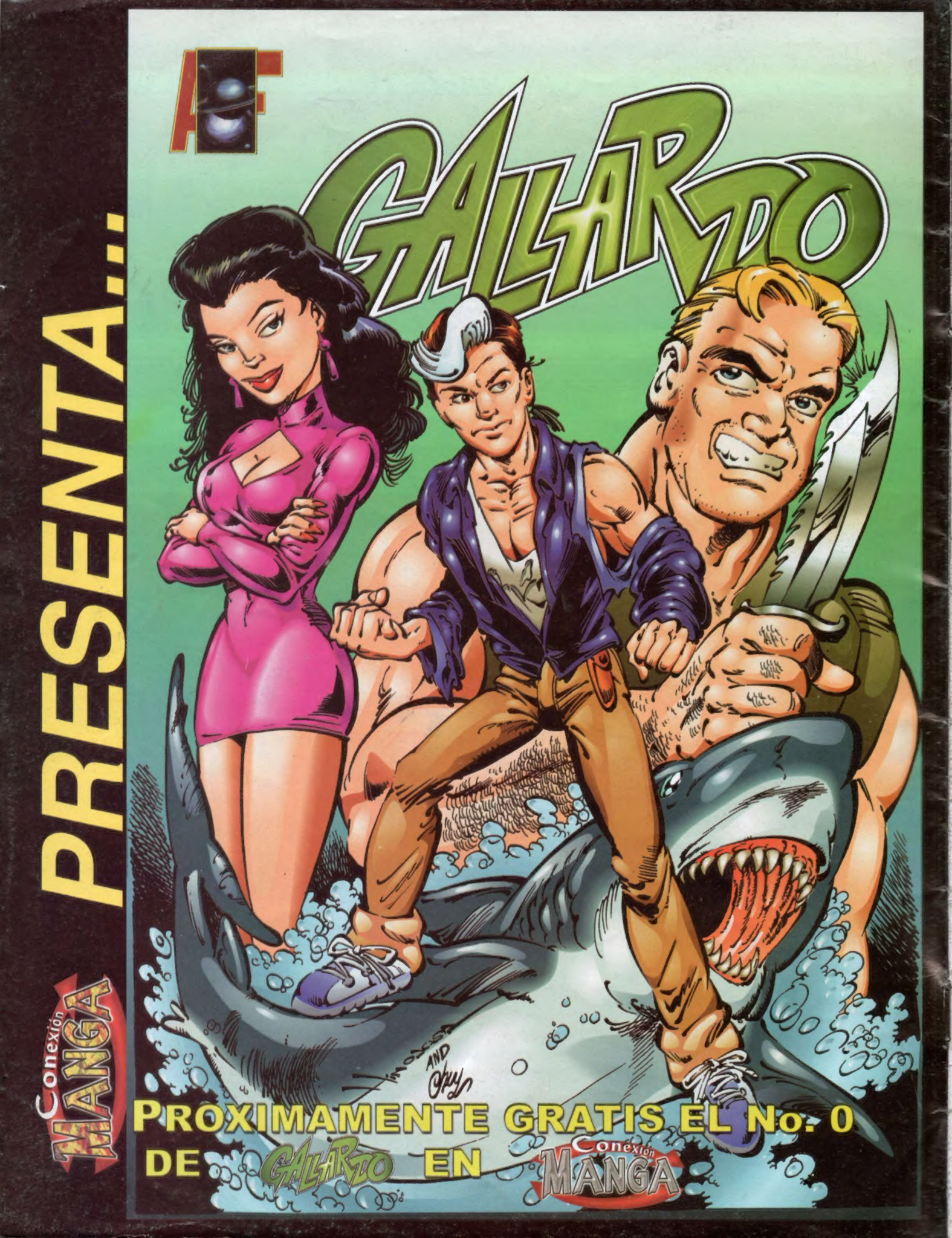
Conexión
MANGA
No. 11
$15.00
$2.00 USD
ESCAFLOWNE
INCLUYE
CROMOS DE
ESCAFLOWNE
PROYECTO
EVA
PRESENTANDO A:
GALLARDO
ESPECIAL DE ROBOTS

PRESENTA...



Conexión MANGA

PROXIMAMENTE GRATIS EL No. 0

DE GALLARDO EN Conexión MANGA

DIRECTORIO

CONEXION MANGA#11
Es publicada por: ARNULFO FLORES MUÑOZ
EDICIÓN DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
Salvador Díaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006

FECHA DE PUBLICACION
AGOSTO 2000 EDICION CATORCENAL

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
MARTÍN ARCEO

SUBDIRECTOR
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"

REDACTORES
JUAN ANTONIO DÁVALOS
ANGEL ZUÑIGA
JOSÉ LUIS PLUMA
MIGUEL ÁNGEL RUIZ
FAN BOY TIM
VICTOR M. ALATORRE C.
ADALISA ZARATE

PORTADA DE HISTORIETA
ALBERTO HINOJOZA (LAPIZ)
ULISES GROSTIETA (COLOR)

HISTORIETA
GALLARDO

GUIÓN Y DIBUJO
ALBERTO HINOJOSA

FOTOGRAFÍA
JAVIER HERNÁNDEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO
ARIEL HERNANDEZ SANCHEZ

DISEÑO GRÁFICO
CARLOS A. ROBLES VARAS

PAGINAS B/N : VICTOR MANUEL ALATORRE

GERENTE ADMINISTRATIVO
CLAUDIA G. FLORES V.

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESIÓN
LITO OFFSET SANCHEZ, S.A. DE C.V.
Conrado Pelayo No. 33
Zapotitlán, D.F.
Tel. 5841-4145 y 5841-4146

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-1999-0318163 90100-102 18/MARZO/2000

DISTRIBUCIÓN Y PUBLICIDAD
TEL.: 55-41-00-06

DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del

EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCIÓN FORÁNEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.

CORREO ELECTRÓNICO
editopos@prodigy.net.mx

Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

EdiTorial

Antes de comenzar el número 11 de Conexión Manga, hubo una revuelta en nuestras oficinas. Vestidos como terroristas del medio oriente, los colaboradores exigieron a la directiva que, si ya presentamos un ejemplar dedicado a actores de doblaje, hiciéramos un especial de robots.

Sin ganas de enfrentarnos contra otakus armados con uzis que disparaban agua, accedimos...

¡Y nos divertimos tanto, que esperamos lo hagan ustedes con nuestros artículos sobre Escaflowne, Mazinger y Evangelion!

Además de nuestras secciones, tenemos un aviso especial: °Pronto estará a la venta un especial de Superman hecho por creativos mexicanos! Para más datos, vayan a la página 25.

Ahora, Lobo y compañía, ya que está el número con robots... ¿pueden desatarme? ¡Hace cuatro días que mi esposa no sabe de mí!

Amarrado a la silla, y escribiendo sólo con el pulgar...

Martín Arceo S.

P.D. En este número de Conexión Manga te estamos presentando la historieta Gallardo, que proximamente encontraras el número 0 de regalo.

Atte. Arnulfo Flores M.

CONTENIDO

SUPERMAN A LA..... MEXICANA 25

CABALLEROS DEL ZODIACO POR FIN EL FINAL 17

¡ MAZINGER ... LISTO ! 26

CURSO DE DIBUJO TIPO MANGA 20

ENTREVISTA A : HUMBERTO VÉLEZ II 28

RECOMENDACION EN ANIME ESCAFLOWNE 2

PARA INTERPRETAR EL MANGA SUPER HÉROES 22

PROYECTO EVA INFORME MARDUK 28

UNIVERSO POKEMON ENTREVISTA DIANA PÉREZ 5

BUZÓN CONEXIÓN SHONEN 24

NOTICIAS 8

Por: Lobo

ESCAFLOWNE

En 1996 la Productora Sunrise, del lejano Japón, creó una de las series del anime más hermosas (por no decir espectaculares) del siglo pasado y que seguro influenciará de una manera fuerte al anime del nuevo milenio: Tenku No Escaflowne, o mejor conocida como La Visión de Escaflowne.

TENKU NO ESCAFLOWNE © SUNRISE / TV TOKIO

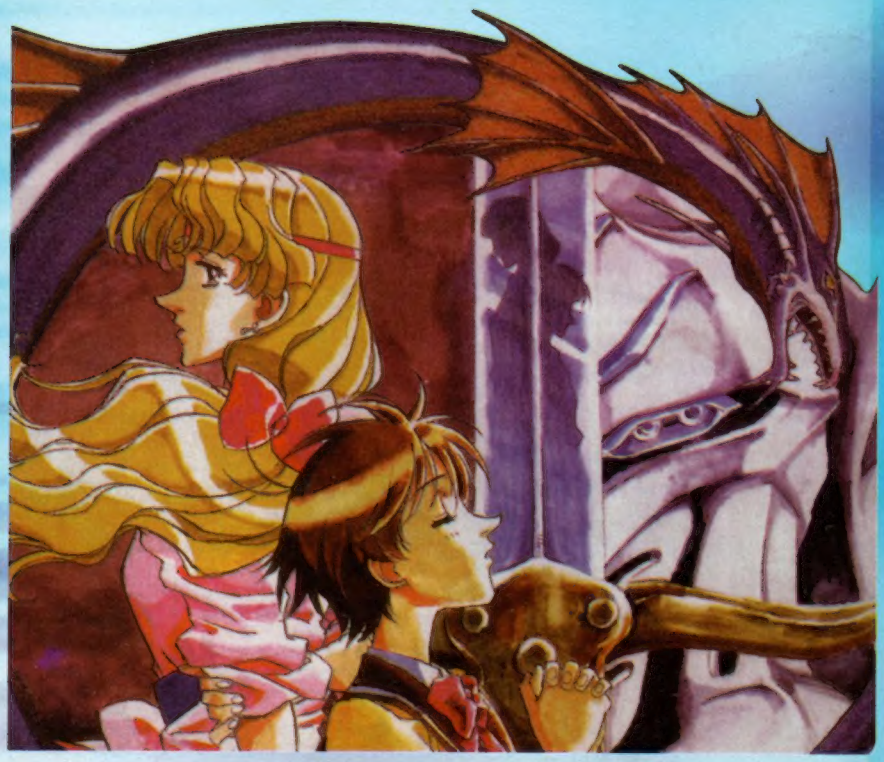
Esta serie de 26 capítulos es una creación original de Shoji Kawamori, quien en 1982 diseñó los fabulosos mechas del anime Macross (saga que formó parte principal de la serie conocida como Robotech).

Como supervisor general de **Escaflowne**, Kawamori sabía desde un principio qué clase de serie deseaba. Debía ser un anime en donde la aventura y el romance se fusio-naran y en donde la tecnología más avanzada se integrara a la perfección con un ambiente 100% medieval. Claro que todo debía estar representado en el estilo Shojo más puro pues a fin de cuentas **Escaflowne** es, muy en el fondo, una historia romántica.

El diseño de mechas estuvo a cargo de Kimotoshi Yamane el cual, tomando como base a los bocetos de Kawamori, les dio forma final a los robots conocidos como Guymelefs.

Un aspecto muy importante fue el diseño de los personajes: Nobuteru Yuuki fue el encargado de dar un aspecto Shojo a los protagonistas de la serie. Este hombre creativo ya había hecho diseños para personajes de una serie de magia y espada conocida como ¡Crónicas de la guerra de Lodoss!. Por lo tanto, escoger a Nobuteru para crear a los personajes de Escaflowne no fue una decisión a azar.

Muchos piensan que **Tenku No Escaflowne** fue creado para competir contra **Neon Genesis Evangelion.** Lo cierto es que Shoji Kawamori ya trabajaba en la realización de **Escaflowne** cinco años



antes de que Hideaki Anno pensara en la creación de Evangelion.

Antes de dar una forma definitiva a **Escaflowne**, la historia pasó por varias readaptaciones. En una de ellas, los personajes eran niños; en otra adaptación aparecían como adultos. Incluso, Hitomi (la protagonista principal) no existía al principio del proyecto.

Cuando crearon a Hitomi, su aspecto era muy distinto al que conocemos hoy en día (su cabello era largo) ¿Qué te parece?

En abril de 1996 **La Visión de Escaflowne** fue transmitida en la televisión japonesa y desde entonces aseguró un lugar en la historia de los animes clásicos.

La visión de unos ojos místicos

Hitomi Kanzaki, una joven de quince años, tiene el don de ver el futuro a través de las visiones que tiene desde que era muy pequeña. Para ella, este don no es más que una forma de divertirse con sus amigas a las cuales les lee el futuro con la ayuda de una baraja de Tarot. Sin embargo, las visiones que tiene Hitomi están a punto cambiar su vida para siempre.

Mientras que Hitomi trata de obtener un beso de Amano (un joven del que está enamorada) aparece, rodeado de un halo de luz, un muchacho que está en una lucha a muerte con ¡un dragón!

Después de matar a la bestia y de sacarle el corazón (que tiene forma de joya) el joven desaparece... junto con Hitomi. Ellos aparecen en Gaea, un mundo en una dimensión paralela a la nuestra y desde el cual se puede ver la Luna y la Tierra, esta Última en Gaea es llamada ¡La Luna Fantasma!.

El muchacho se presenta ante Hitomi como el príncipe Van Slanzar de Fanel (Van para los cuates), futuro gobernador del reino de Fanelia. Las aventuras (y desventuras)de Hitomi están a punto de comenzar...

A lo largo de la historia, Hitomi verá los distintos reinos que componen Gaea y tambiÈn conocer· a los diversos personajes que habitan este mundo.

Entre los personajes está Merle, una niña-gato que está enamorada de Van (y por lo mismo está celosa de e

Hitomi). También está Allen Sheiard, un gallardo caballero de 21 años que tiene un gran parecido con su primer amor Amano.

En este punto es cuando se entabla el típico triángulo amoroso ya que Hitomi no sabe qué es lo que siente por Allen (quien la cuida de forma muy cariñosa) y por Van a quien no puede apartar de su mente (a pesar de que la trata de ma-nera muy brusca).

Para colmo de males, Hitomi sufre de terribles pesadillas, visiones de Escaflowne, un robot gigante que sólo obedece a Van. Tanto el joven como el robot, están unidos por un pacto de sangre, en otras palabras, el daño que sufre Escaflowne lo sufre también Van. Debido a esto, Hitomi se angustia mucho al ver imágenes en donde Van muere destrozado dentro del Guymelef.

La existencia de Hitomi no es desconocida para Dorkirk, el anciano gobernante del reino Zaibach. ...l piensa que dentro de la joven de ¡La Luna Fantasma! está el secreto para llevar a Gaea a la utopía por lo que envía a su general Folken Lakur de Fanel (hermano mayor de Van) a capturarla. El que el emperador Dorkirk busque el bien de Gaea o su bien propio (el ser inmortal), es algo que no se revelar· sino hasta el final de la serie junto con muchos secretos más.

¿Quién ganará el corazón de Hitomi, Van o Allen?

Así pues, entre batallas espectaculares, escenas románticas y situaciones chuscas (todas ambientadas con la música más bella que se ha realizado para un anime) se desarrolla la historia de La Visiún de Escaflowne en un anime que ya forma parte de las series más queridas de los otakus de nuestros tiempos.

NOTA 1: Mechas es el término que adoptaron los japoneses para designar a los robots que salen en las series. Este término se utilizó desde la serie de ¡Gudmam!.

NOTA 2: No mencionamos el final de Escaflowne ya que dicen que la esperanza muere al Último y muchos aún tenemos la esperanza de que TV Azteca vuelva a transmitir los 26 capltulos que forman La Visión de Escaflowne, asÌ que; ¡mucho ojo, TV Azteca!

TENKU NO ESCAFLOWNE © SUNRISE / TV TOKIO.

UNIVERSO POKEMON

Por: Adalisa Zárate

¡PREPÁRENSE PARA LOS PROBLEMAS!
ESTAMOS CUMPLIENDO NUESTROS SUEÑOS CON LA SIMPÁTICA

DIANA PEREZ

La chica de la dulce voz

¿Qué tiene en común Jesse del Equipo Rocket, la abuela de Sentaro en Ranma 1/2, la tía Hilda de Sabrina y la pequeña Kathy de Gasparín?

¡Que todas ellas son interpretadas por la genial Diana Pérez!

Conexión Manga: Además de Pokémon, ¿En qué otros programas podemos escucharte, Diana?

Diana Pérez: *En Suhaya, la aventura sin límites. También hago a Connie en Melrose Place, mi voz aparece en un montón de caricaturas porque me encantan. Soy Tadeo en ¡Hey Arnold!; en películas he hecho a Tori Spelling; hice a la protagonista de Scream 1; en Chicago Hope hago a Tina; en Buddy Faro soy Judy.*

¿Qué más hago? En el Anillo Mágico interpreto a Yuko. También he hecho algunos papeles en Power Rangers; en Arturo soy Tora y Sue Helen; en la nueva serie de SpiderMan soy la mujer lagarto...

En Sunset Beach soy Tez y en Boy Meets World hago a Angela. ¡En dónde más? ¡Ahhh! ¡En Duckman soy Fluffly! En Los Simpson hice a Hanz, el niño alemán.

CM: ¿Cómo fueron tus inicios en el doblaje?

DP: *Yo empecé a trabajar en AudioMaster 3000 el 28 de agosto de 1994. Mi primer llamado fue el lunes 9 de noviembre en la sala 11 con el Sr. Alvaro Tarcicio (Q.E.P.D) e hice 20 loops en un largometraje.*

CM: ¡Qué memoria!

DP: *No, todo está escrito, no te creas (ríe). Tomé un curso con Adrián Fogarthy y empecé casi a la par en Candianni y en AudioMaster. Me encantaba sentarme en la sala de Carlos Petrel y escuchar el trabajo de los grandes artistas. En realidad, yo trabajo en lo que me gusta. Soy Licenciada en Relaciones Públicas, tengo una licencia de locutora ya que trabajé en Radio Impacto y siempre intenté entrar de lleno a lo que es mi carrera, o sea Relaciones, pero siempre había algo del doblaje que me llamaba mucho la atención; desde los cuatro años yo quería ser actriz de doblaje.*

CM: De todos los papeles que haz hecho, ¿cuál es tu favorito?

DP: *Tengo dos personajes favoritos. Uno es Kathy, de Gasparín porque... bueno, déjame explicarte. Una de las razones por las que adoro el doblaje es por el Sr. Carlos Petrel que no me daba llamados. Yo le decía que aunque fuera una caricatura yo estaba dispuesta a doblar y él me contestaba que las caricaturas son lo más difícil. Yo le seguía insistiendo porque me gustaba mucho este trabajo y aparte quería trabajar con él. Sin embargo, no tenía ningún llamado. Un día me hablaron y preguntaron si yo había hecho una prueba para Gasparín y yo les dije que no. Total, me dijeron que yo ya tenía un papel fijo y así fue como obtuve mi primer papel y también tuve la oportunidad de trabajar con el Sr. Petrel, por eso le guardo mucho cariño.*

El otro personaje que me gusta mucho es Jesse, primero porque es pelirroja (sin pecas), es maravillosamente simpática e inteligente. Ella ha tenido una vida muy complicada pero se me hace que es un personaje muy bonito.

Sus personajes favoritos

Kathy (Gasparín) y Jesse (Pokémon) son los personajes que más le gustan a Diana Pérez para doblar su voz.

CM: ¿Tienes alguna anécdota del doblaje de Pokémon que nos puedas contar?

DP: *En doblaje no... aunque es muy divertido porque los actores que interpretamos al Equipo Rocket siempre grabamos juntos y yo me río mucho con ellos. Me divierte mucho cómo los integrantes del Equipo Rocket buscan al Pokémon más raro y no se dan cuenta de ahí tienen a Meowth.*

CM: ¿Qué te gusta más, doblar actores o caricaturas?

DP: *Me gusta de todo pero siento que las caricaturas son más perennes. Si no están de acuerdo, pregúntenle a quien hizo a Don Gato y su pandilla y a Los Picapiedra, eso es lo que más le gusta a la gente y por eso me gustan más los dibujos animados. Sí, estoy de acuerdo que las caricaturas son más difíciles de doblar y en especial las caricaturas japonesas porque tienen una dificultad muy especial. Si uno no ve toda la historia desde el principio es fácil que uno se pierda y diga que no nos gustan las caricaturas. Sin embargo, si uno ve todo desde el principio entonces se entienden muchas cosas.*

Así terminó nuestra agradable plática con Diana Pérez, quien nos dejó un abrazo y un saludo para todos nuestros lectores:

Pokémon (c) 4Kids & Nintendo.

FICHA BIBLIOGRÁFICA

Nombre: *Jesse*
Nombre en japonés: *MUSASHI*
Lugar de origen: *Pueblo Sunny*
Edad: *17 años*
Identidad: *Ladrona y contrabandista de pokemones raros.*
Sueño: *Ser la mujer más rica del mundo.*

Historia

Jesse fue una niña muy pobre. Entre una de sus muchas frustraciones, está la de no haber tenido muñecas. Por esta razón, Jesse decidió que se convertiría en una mujer multimillonaria cuando creciera.

Por mala suerte, esta atractiva pelirroja pensó que la manera más fácil de ganar una fortuna era ser parte del Equipo Rocket. Debido a esto, ella se pone a las Órdenes de Jovanni (líder del Equipo Rocket) el cual no tuvo el empacho de aprovecharse de la ambición de Jesse para sacar provecho a sus propios intereses.

Aunque en realidad Jesse es muy tierna y muy buena amiga, la ambición opaca todas sus cualidades.

Los más grandes defectos de Jesse son su vanidad (odia que Misty le diga "vieja" o "bruja") y su mal genio.

Ella se considera a sí misma la jefa de James y Meowth. Aunque los trata mal, Jesse los considera sus únicos amigos, sobre todo a James al que aprecia muchísimo (para decir un lema tan ridículo como el que dice con James, debe, en verdad, apreciarlo mucho).

GALLARDO
AF
EL COMIENZO.

NOTICIAS

Por Adalisa Zárate

Akira: Katsuhiro Otomo

¡Super notición desde Japón para todos los fanáticos de Ozamu Tezuka!

Una nueva serie de televisión, basada en su trabajo, saldrá al aire muy pronto en las tierras del sol naciente: Hidamari no Ki (El árbol en el sol) donde se relata una historia del viejo Japón feudal y sobre Ryo-han (el verdadero abuelo de Tezuka) quien usaba sus conocimientos de la medicina occidental para ayudar a sus pacientes. La serie de 25 episodios se estrena en abril así que crucemos los dedos para que pronto alguien se anime a exportarla.

Siguiendo con las noticias de leyenda...

Dark Horse Comics ha obtenido los derechos para reimprimir Akira en inglés, a diferencia de la versión de Marvel, esta historia se reimprimirá en blanco y negro.

Misión a Marte: Touchstone Pictures

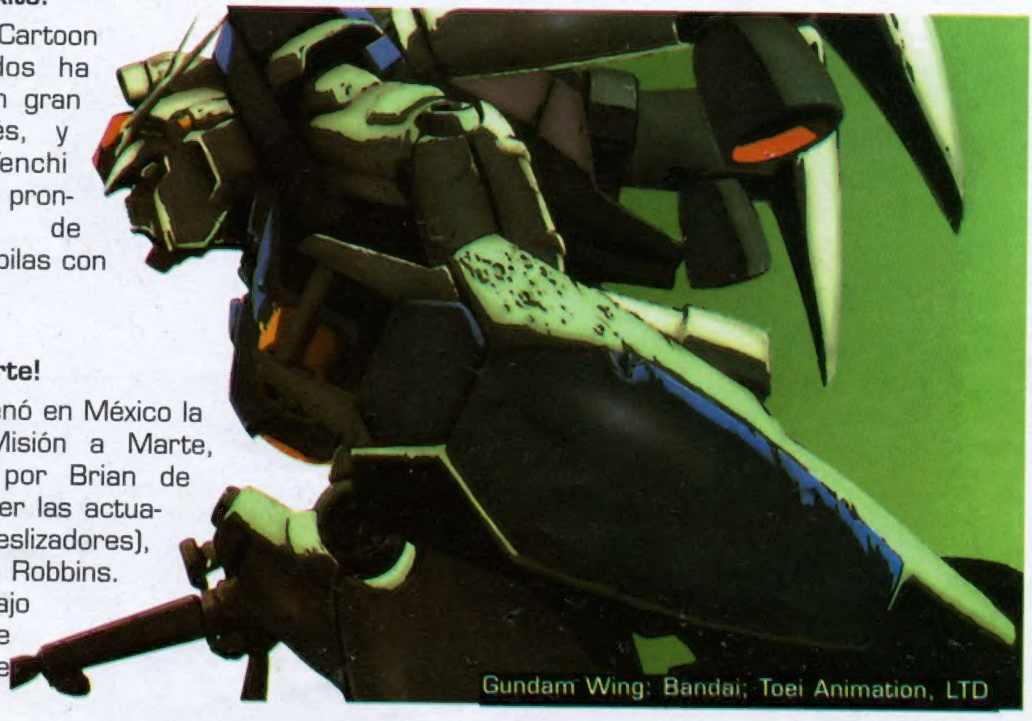
llegó a territorio nacional con bastante retraso, pues se presentó el 10 de marzo pasado en Estados Unidos, donde recibió muy buenas críticas. Misión a Marte es una cinta que retoma el sueño ancestral del hombre de explorar el espacio y descubrir sus misterios; debe considerarse no solo como una emocionante historia de ciencia ficción, si no como un homenaje al espíritu aventuro del ser humano, que siempre mira hacia el futuro, hacia el infinito...

Gundam Wing... ¡Todo un éxito!

Como si eso fuera poco, Cartoon Network de Estados Unidos ha comenzado a transmitir con gran éxito Gundam Wing en inglés, y próximamente emitirá Tenchi Muyo. Esperemos que pronto Cartoon Network de Latinoamérica se ponga las pilas con este programa.

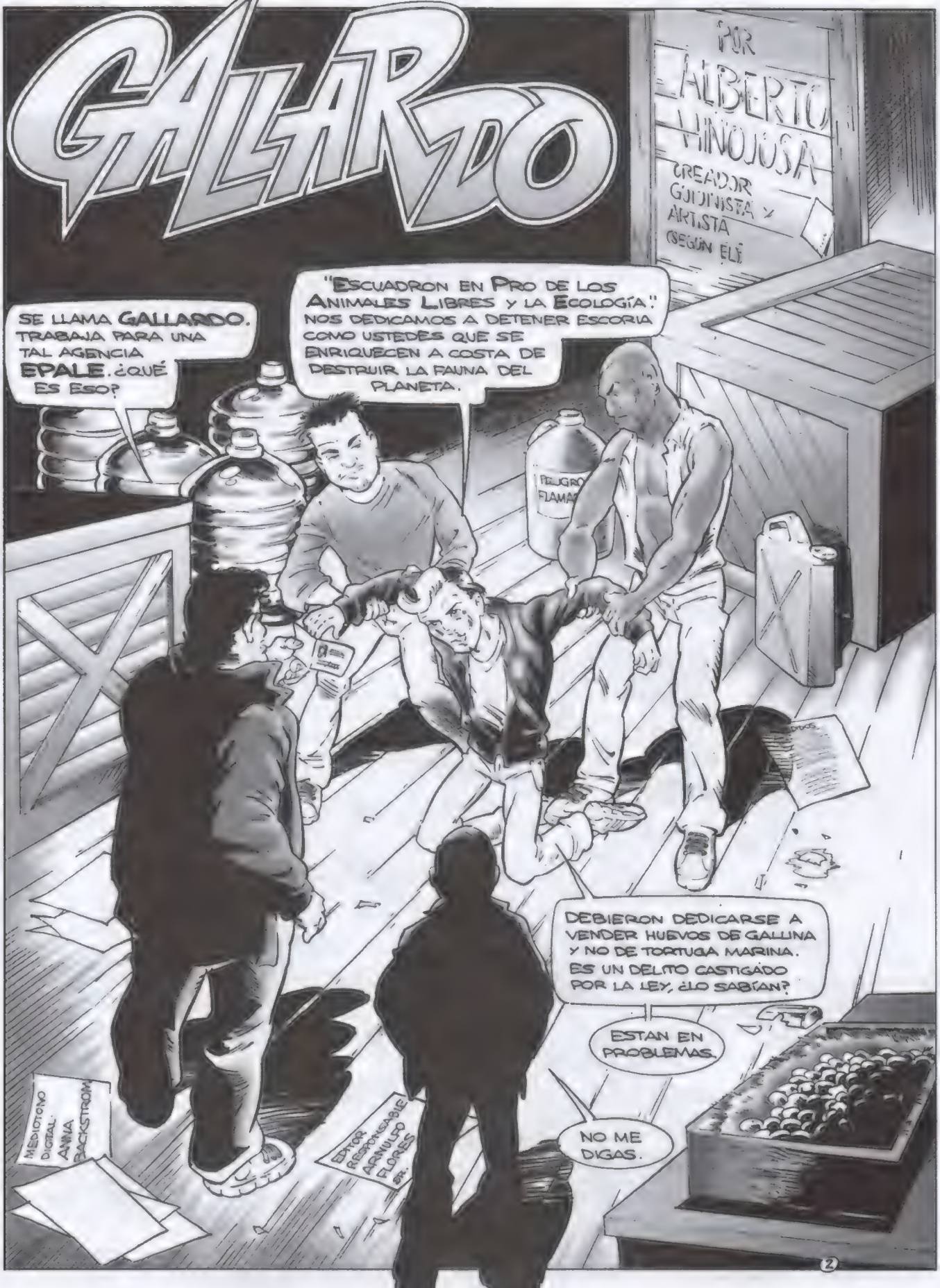
Muy pronto... ¡Misión a Marte!

A principios de junio se estrenó en México la película estadounidense Misión a Marte, dirigida nada menos que por Brian de Palma, y en la que podrás ver las actuaciones de Jerry O'Conell (Deslizadores), Gary Sinise (Apolo 13), y Tim Robbins. Cabe señalar que el trabajo más reciente del director de Carrie y Misión Imposible



Gundam Wing: Bandai; Toei Animation, LTD

"EN BARRA DE CAIMANES EXISTE UN TUGURIO DONDE TODAS LAS NOCHES SE REUNEN TODA CLASE DE RUFIANES, VAGOS Y VICIOSOS..."
"ALGUNOS VAN A HACER BUENOS NEGOCIOS..."
CUEVA
TE CAMBIO MI COLECCION DE REVISTAS POR UNA DE TUS BARRACAS, ¿QUE DICES?
¡UUHUUHU..!
¡QUIEROO...
"OTROS SE ENTRETIENEN CON LA VARIEDAD QUE OFRECE EL LOCAL CADA NOCHE..."
¡GUAUU..! ¡GUAUUU..!
¡FUIII... FUIIUUU..!
"Y UNOS CUANTOS ENCUENTRAN UN MODO DE DIVERSIÓN MUY PARTICULAR..."
YA BASTA, LEO. CON ESO QUEDÓ BLANDITO.
BÚSQUENLE SU IDENTIFICACIÓN. QUIERO SABER QUIEN ES Y QUE BUSCA EN MI NEGOCIO.


GALLARDO
POR ALBERTO HINOJOSA
CREADOR GUIONISTA Y ARTISTA (SEGÚN ÉL)
SE LLAMA GALLARDO. TRABAJA PARA UNA TAL AGENCIA EPALE. ¿QUÉ ES ESO?
"ESCUADRON EN PRO DE LOS ANIMALES LIBRES Y LA ECOLOGÍA". NOS DEDICAMOS A DETENER ESCORIA COMO USTEDES QUE SE ENRIQUECEN A COSTA DE DESTRUIR LA FAUNA DEL PLANETA.
PELIGRO FLAMA
DEBIERON DEDICARSE A VENDER HUEVOS DE GALLINA Y NO DE TORTUGA MARINA. ES UN DELITO CASTIGADO POR LA LEY, ¿LO SABÍAN?
ESTAN EN PROBLEMAS.
NO ME DIGAS.
MEDIOTONO DIGITAL: ANIMA RACKSTROM
EDITOR RESPONSABLE: ARNULFO FLORES SR.
2

YA SOSPECHABA QUE NO VENÍA A COMPRAR HUEVOS DE TORTUGA ESTE
DÉJEME REBANARLE EL PESCUEZO, JEFE.
CLIK
NO, AQUÍ NO.
¡UNNGGH!
ME VA A ENSUCIAR EL LUGAR...
SOC
LLÉVENLO AFUERA. LO MATAN Y TIRAN SU CUERPO AL AGUA.
ASÍ PARECERÁ QUE SACAMOS A UN BORRACHO. ES BUENA IDEA, ¿NO, PACO?
DE VEZ EN CUANDO PIENSAS.
VAMOS A SACARLO POR LA PUERTA DE ATRÁS, LEO. NADIE SE DARÁ CUENTA.
HOLAAA...
¿NO TE TOMAS UNA CERVEZA, GUAPO? ES CORTESÍA DE LA CASA.
LO QUE ME OFREZCAS TE LO ACEPTO, MAMACITA.
¡ORITA NO!
LLÉVENSELO. QUE NO LO VUELVA A VER.
¡GLUG
A SU AMIGO NO LE DOY, SE VE QUE YA NO QUIERE MÁS.
¡BABOSO! ¡SE VA A DESPERTAR ESTE
¡CORRECCIÓN, VIEJO! ¡YA DESPERTÉ!
3

¡OUUUHH!
¡UNK!
¿ENCONTRASTE LO QUE BUSCABAS, HERMANO?
ESTAN ARRIBA. TRAE TU CÁMARA QUE NECESITARÉ EVIDENCIA PARA LA POLICÍA.
¿QUÉ? ¿OTRA VEZ TÚ..?
CREO QUE NO LO OÍ, ¿HAY ALGÚN PROBLEMA?
¡SÍ! ¡TÚ!
SONRÍA.
¡AH!
¡BIEN HECHO, ESTELA!
HABÍA DICHO QUE NO QUERÍA VOLVER A VERTE.
PELÍ
4

¿YA VES PORQUÉ TENÍA QUE ACOMPAÑARTE? ESTARÍAS PERDIDO SIN MÍ, SOY TU AS BAJO LA MANGA.
TOMA FOTOS DE TODO EL LUGAR.
LA POLICÍA SE HARÁ CARGO DE TODO.
¡CUIDADO!
¡UFF!
CRASH
¡GALLARDO! ¡SE ESTÁ QUEMANDO TODO! ¡VÁMONOS!
¡UNNGH..! ¡LLÉVATE LOS HUEVOS! ¡YO TE ALCANZO LUEGO..!
¡HEY! ¿QUÉ HACES CON ESOS HUEVOS?!
¡OUGGH!
¡AUUUAAA..!
ALGO MEJOR QUE LO QUE HICE CON OTROS, ¡BAY!
5

¡LLAMEN A LOS BOMBEROS!
CUE
A LA OCASIÓN LA PINTAN CALVA.
¡DIOS! ¡GALLARDO! ¿¿QUÉ PASA CONTIGO?!
"¡SALTE YA..!"
¡UGH! ¿NO SABES PERDER, AMIGO?
TUNK
¡POR TLÁLOC! ¿QUÉ NO HAY SACABORRACHOS EN ESTE ANTRO..?
¡AY, SANDOKAN..!

¡AAAAHH!
KAABOOM
HERMANITOOo...
¡DIOS MÍO! ¡GALLARDOO..! ¡HERMANOO..!

¿QUÉ SE TE OFRECE, HERMANITA?
¡AAHH!
¿C-COMO ES QUE TE..? SI NO TE VÍ SALIR ANTES DE LA EXPLOSIÓN.
SALTÉ POR UNA VENTANA DE ARRIBA. ES LO BUENO DE QUE EL MUELLE ESTÁ ATRÁS, CAÍ AL AGUA.
PERO YA NO PUDE SACAR A LOS OTROS TIPOS. AL MENOS SALVAMOS ESOS HUEVOS DE TORTUGA...
¡OYE!
¡NO VUELVAS A ASUSTARME ASÍ O TE MATO! ¿¡HABLÉ CLARO!?
TE DIJE QUE QUERÍA ACABAR CON ESA BANDA DE TRAFICANTES DE HUEVOS DE TORTUGA, NO CON ESE TUGURIO, GALLARDO.
NO LO REGAÑE TANTO, DOCTORA. EL LUGAR ERA PÉSIMO, NO ME DABAN BUENAS PROPINAS.
TE RECUERDO QUE ERES FOTÓGRAFA DEL NATURAL GEOGRAPHIC Y NO AGENTE DE EPALE, ASI QUE NO TIENES VELA EN ESTE ENTIERRO.
Y SI TÚ DESTRUYES OTRO LUGAR EL COSTO DE LOS DAÑOS LOS PAGARÁS TÚ, GALLARDO. ¡NO ERES JAMES BOND, ¿¡DE ACUERDO!?
LO QUE ORDENE, SU MAJESTAD.
NI JEFA NI MAJESTAD. SOLO SOY LA DOCTORA LUCY LEÓN O LUCY PARA TÍ.
DE ACUERDO, LUCY. ¿CUAL ES MI SIGUIENTE MISIÓN?
NO DEBERÍA DE DARTE OTRA PERO EN FIN...
ESTO SOLO ES EL COMIENZO
8
GALLARDO
¡PROXIMAMENTE A LA VENTA!

Apesar de que el director Shoji Kawuamori sabia exactamente que clase de historia deseaba contar en Escaflowne, el encontrar la ambientación y sobre todo el diseño definitivo de los personajes, no fue tarea sencilla. Aqui se muestra el concepto que el artista Masahiro Maeda tenia de como debia verse Escaflowne, concepto que obviamente no llego a concretarse. ¿Te hubiera gustado que este fuera el diseño final de TENKU NO ESCAFLOWNE?

Escaflowne a tenido dos adaptaciones al manga. El primero es de Katsu Aki y parece un shonen manga en el cual los personajes y la historia cambian radicalmente. Van, por ejemplo, es bajito, con colmillos y el color de su cabello no se define entre el azul o el ¿verde? Hitomi es una chava de pelo largo y oscuro, que usa lentes y por si esto no fuera poco, a lo largo de la historia ella sufre varias transformaciones en una chava un poco más voluptuosa y cuyo nombre es el mismo que el del robot que Van controla, o sea... ¡ESCAFLOWNE! Y al parecer no solo comparten el nombre, ya que si el robot sufre un daño Hitomi sufre una herida igual. Aunque muchos piensan que este es un manga decepcionante, no se puede negar que es una forma diferente de "visionar" a Escaflowne.

El otro manga de Escaflowne es una creaciÛn de Yuzuru Yashiro, supervisado por el mismo Shoji Kawamori (autor original del anime). Con ilustraciones muy shojo, el manga de Yashiro conserva ciertas similitudes con el anime sin embargo en el fondo no deja de ser únicamente una historia paralela de Escaflowne. Casi todos los personajes conservan sus mismas características. Solo Hitomi vuelve a tener un cambio radical ya que su cabello es largo y claro (al parecer la Hitomi del anime se diseño de pelo corto por capricho de Kawamori) Como sea, esta versión puede considerarse como la adaptación oficial de Tenku no Escaflowne.

Los Caballeros Del Zodiaco

POR FIN...EL FINAL

¡LARGA VIDA CABALLEROS DE ATENA!

Por LOBO

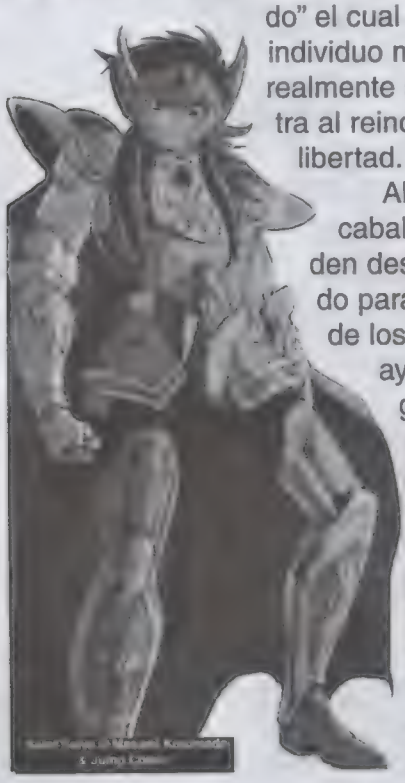
En el número anterior, narramos la primera parte de la Saga de Hades (la batalla en el Santuario). Ahora les presentamos la segunda parte, así como el final de la que está considerada como... "la mejor aventura de Saint Seiya!"

Con la muerte de Saori, los caballeros de bronce han perdido todo deseo de pelear contra Hades pues, después de todo, su misión principal era la de proteger a Atena. Sin embargo, Shaka de Virgo les da una noticia que los llena de nuevas esperanzas... "¡Atena aún está con vida!"

Andrómeda Shun: ¿La reencarnación de Hades?

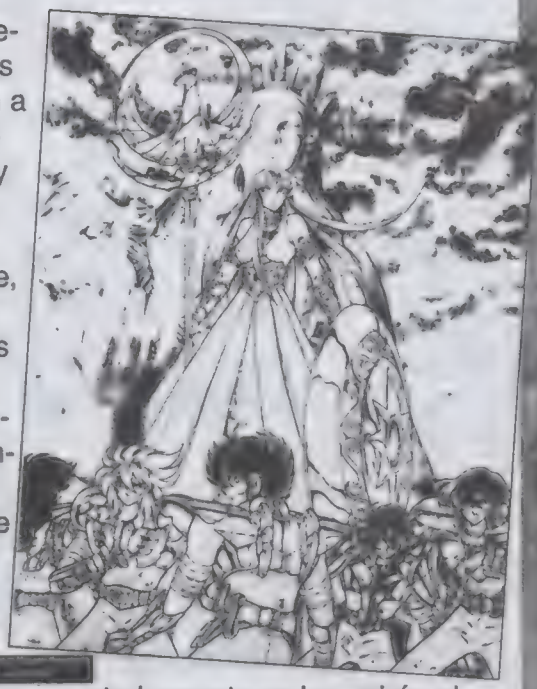
Al ver las encarnizadas batallas entre los santos dorados, Saori decidió suicidarse para dar fin a esta lucha sin sentido. De esta forma, Hades suspende su ataque al Santuario ya que cree que logró su objetivo: acabar con Atena.

Lo cierto es que la diosa había planeado ir a la tierra de los muertos (el reino de Hades) para enfrentar a su enemigo que ahora tenía la guardia baja. Para esto, Atena debe recurrir al "octavo sentido" el cual aparece cuando un individuo muere, aunque lo que realmente sucede es que se entra al reino de Hades con toda libertad.



Al averiguar esto, los caballeros de bronce deciden despertar el octavo sentido para seguir a Saori al reino de los muertos, no sólo para ayudarla sino para entregarle "la armadura sagrada de Atena" con la que asegurará la victoria.

Los primeros en llegar al otro mundo son Seiya y Shun; ellos llevan consigo la armadura de Atena que está convertida en una pequeña estatua. Aunque varios guerreros de Hades se enfrentan a nuestros héroes, Seiya y Shun salen victoriosos debido a que, al ver a Andrómeda, los espectros tienen un extraño presentimiento, si no es que se puede decir "terror". Por fin, Seiya y Shun, a los que posteriormente se les unirán el resto de los santos de bronce, llegan ante Hades y Pandora, hermana mayor del dios de los muertos. Los santos logran estar ante Hades gracias a la ayuda de Orfeo, un servidor del dios maligno que terminó del lado del bien.



Sin embargo, justo cuando parecía que los santos de Atena obtenían la victoria, ocurre algo inesperado: al igual que Poseidón se apoderó del cuerpo de Julián Solo, Hades toma el cuerpo de Shun convirtiendo a Andrómeda en la encarnación de Hades.

Por suerte, en el último instante, Atena aparece y logra expulsar al alma de Hades del cuerpo de Shun. Sin embargo, el dios del más allá no desea perder y ataca a Atena para luego desaparecer con ella ante la impotencia de los caballeros.

POR FIN...EL FINAL

Saint Seiya © Masami Kurumada & Jump Comic

La batalla final: ¡Larga vida a los Caballeros de Atena!

Shaka informa a los caballeros de bronce que Hades se llevó a Atena a "Elisyon" que es el verdadero paraíso terrenal del dios y que se encuentra después del infierno.

"Los humanos tienen un maravilloso sentimiento que nunca ningún dios ha experimentado con la misma intensidad que ellos... el amor"

Atena

Para llegar a ese lugar, los santos de Atena deben derribar la última puerta del infierno lo cual logran usando una de las flechas doradas de Sagitario. Esta es energetizada con el cosmos de los doce caballeros dorados los cuales mueren en nombre de Atena tras este último sacrificio.

Al llegar a Elisyon, los santos tratan de encontrar a Atena al mismo tiempo que luchan contra los dos últimos siervos de Hades: Hypnos (dios del sueño) y Thanatos (dios de la muerte). Mientras tanto, Atena se encuentra dormida muy cerca del sepulcro de Hades.

Hypnos es el primero en morir ante los santos de bronce pero Thanatos es un enemigo mucho más poderoso y no es nada fácil de vencer.

Al ver la insistencia de Seiya, Thanatos amenaza al santo de Pegaso diciendo que va a matar a su hermana Seika que acaba de llegar con Kiki al Santuario (por cierto, por fin se aclara que Seika y Marin no son la misma persona, como Seiya creía)

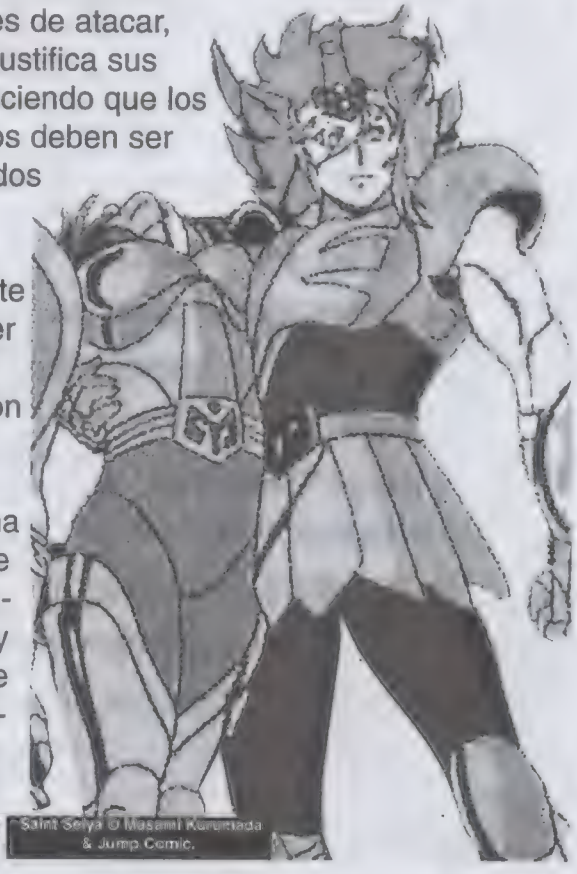
Aún así, Seiya y sus amigos no dejan de luchar y aunque esta vez las armaduras doradas protegen sus cuerpos, éstas son destruidas por el poder divino de Thanatos.

Seiya e Ikki logran adelantarse para despertar a la diosa y darle su armadura sagrada. Al ver que no pueden hacer reaccionar a Saori, que está encerrada en una especie de jarrón, y que casi ya no hay tiempo, Seiya e Ikki deciden atacar el sepulcro donde se encuentra el verdadero cuerpo de Hades. Este despierta y ataca a los caballeros para que no despierten a Atena. Sin embargo, los intentos del dios maligno son inútiles ya que, por fin, Saori Kido logra vestir la armadura sagrada de la diosa Atena. Al mismo tiempo las armaduras doradas de los Caballeros se regeneran, gracias a la sangre de Atena, convirtiéndose ahora en Armaduras Divinas.

La pelea final entre Atena y Hades está a punto de comenzar...

Antes de atacar, Hades justifica sus actos diciendo que los humanos deben ser castigados por su actitud arrogante al querer compararse con los dioses.

Atena defiende a los humanos y dice que ellos tienen un maravilloso



Saint Seiya © Masami Kurumada & Jump Comic.

sentimiento que nunca ningún dios ha experimentado con la misma intensidad que ellos... el amor.

Este comentario de Atena hace enfurecer a Hades quien la ataca e intenta atravesarla con su gran espada. Seiya no lo permite y se interpone entre Saori y el dios. La espada se hunde en el pecho de Seiya...

Gracias al último esfuerzo de Pegaso, la espada de Hades queda rota pero el dios la regenera.

Seiya muere en los brazos de Saori, feliz por haber cumplido hasta el final su deber de caballero del zodiaco y de haber protegido a Atena.

Ikki, Shyriu, Hyoga y Shun no permiten que el sacrificio de Seiya sea en vano y, elevando al máximo su cosmos, dan más fuerza al báculo sagrado de Atena quien arroja su arma en contra de Hades.

A pesar de ser un dios, Hades no puede evitar el ser atravesado por el báculo de Atena que está alimentado con el cosmos de los caballeros de bronce.

Saint Seiya © Masami Kurumada & Jump Comic

Así pues, Hades muere y el gran eclipse con el cual planeaba acabar con la Tierra, desaparce...

Todo esto se convierte en una amarga victoria ya que con la muerte de Hades, el mundo de Elysion ya no cuenta con la fuerza que lo sostenía por lo que todo lo que se encuentra en él comienza a destruirse... Atena y sus caballeros del zodiaco dejan de existir... para siempre.

¡Gloria a Los Caballeros del Zodiaco!

Con el sacrificio de Saori, Seiya, Shun, Shyriu, Hyoga e Ikki la Tierra recibe una nueva oportunidad para existir y, aunque nuestros héroes murieron, no hay que olvidar que cada vez que el mal amenace a la humanidad... ¡Atena reencarnará para proteger a este mundo junto con sus Caballeros del Zodiaco!

FIN

EL CUERPO HUMANO MASCULINO

Manga

LECCIÓN 6

Por Sergio Pérez Segovia

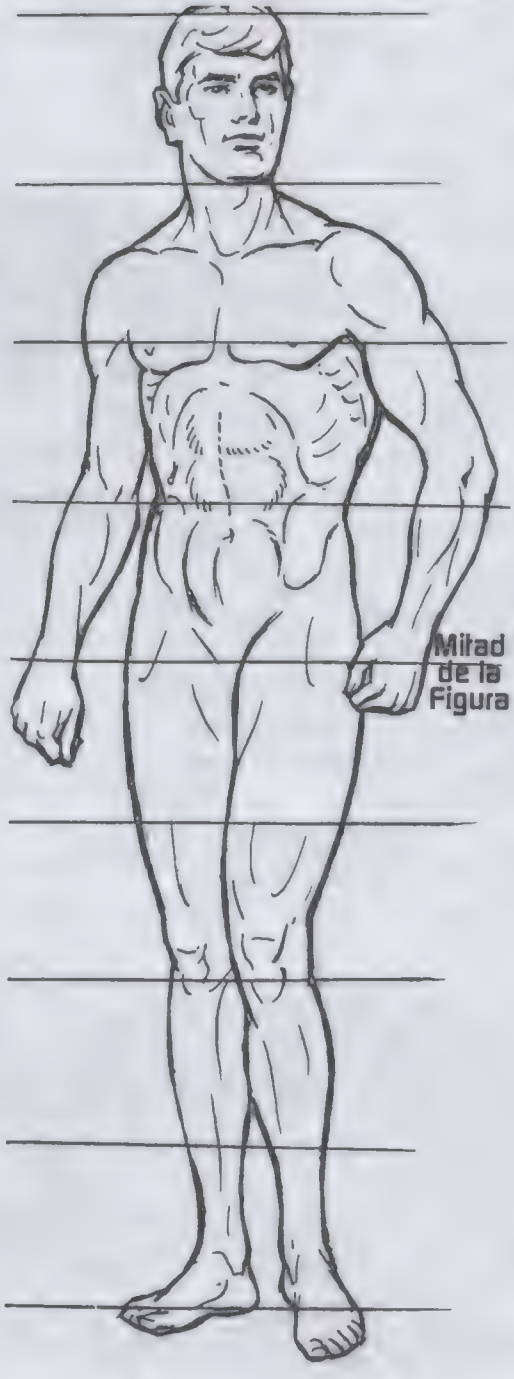
Nuevamente estamos aquí con más de las clases de dibujo. Esta vez veremos el cuerpo humano masculino, (¡ya las escuché niñas!) el cual en todos los estilos es el mismo, pero a su vez se subdivide en más cánones.

La complexión es generalmente la misma, sólo que en diversificada variación. Esto conlleva a la variedad de personajes masculinos.

En este aspecto citartemos a los más comúnes:

EL PERDEDOR O EL NERD:

Usado en todos los estilos, el personaje tiene muchos defectos físicos o virtudes más humanas, es el personaje forzosamente más recurrido en el manga (ocasionalmente usan lentes o ropa simple).

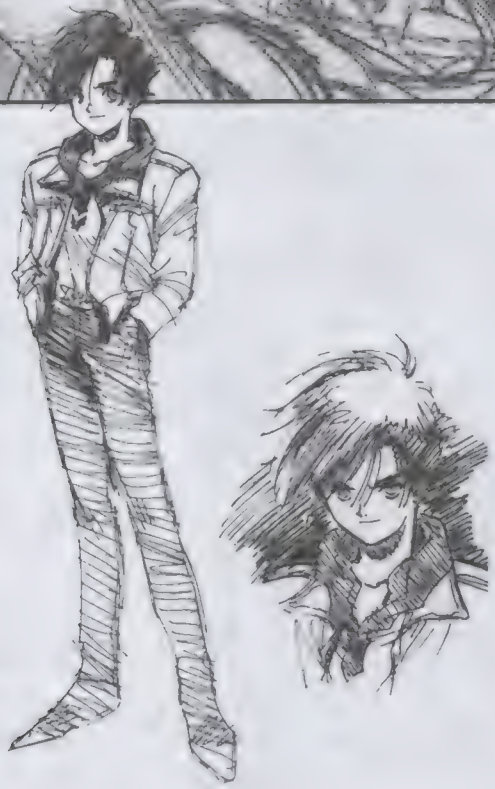


EL GALÁN O ANDRÓGINO

Este tipo de hombre es por el que muchas chicas se derriten....incluso las lectoras de Conexión Manga. Es físicamente hermoso, perfecto, aunque en muchos de los casos, no en todos, se siente atraído por otro personaje de su mismo género y a veces sólamente le importa él mismo.

EL HERÓICO

Este personaje de alguna manera tiene alguna mezcla de los ya citados. Es un tipo muy obstinado o muy confiado, comúnmente es de una complexión más musculosa, y por lo regular es el que crece a lo largo de la historia.



Este tipo de dibujo en sus diversos estilos, se presta a todas las líneas de dibujo manga, por lo cual el uso de éstos sólamente depende de ti.

TIP 1.- Cuando dibujes un estilo masculino, define su personalidad en base a su complexión física, ya que si no lo haces puede que tu personaje parezca inexistente y sin personalidad .

Bueno, con esto damos por terminado el dibujo humano femenino y masculino en su etapa básica. Para finalizar, dibuja en una hoja blanca un personaje masculino y uno femenino, con cualquier tipo de expresión (lección No. 1). Esto es todo por hoy... nos vemos en el próximo número.

Superhéroes Al Estilo Manga

¡El manga es mejor que el cómic gringo!...¡Dragon Ball no se compara a Spawn! ...¡En los mangas, los personajes son más reales que los superhéroes! ... ¡Katsuhiro Otomo no le llega ni a los talones a Todd MacFarlane! ...Estas frases son algunas que se escuchan en las discusiones que se entablan entre los amantes del manga y aquéllos que adoran los cómics estadounidenses.

Estas controversias son un poco anticuadas sobre todo si tomamos en cuenta que los dibujantes japoneses han recibido cierta influencia del cómic "Made in USA" y viceversa.

Los comics como Gen 13 demuestran que los gringos tienen una gran influencia del manga. La calidad gráfica de autores como Adam Warren (el cual muchos consideran un auténtico mangaka) es tal que las compañías como DC y Dark Horse lo requieren para crear cómics de superhéroes al estilo manga (Titans es un muy buen ejemplo).

Por otro lado, los mangakas como Go Nagai o Mazakazu Katsura también demuestran una gran influencia de los cómics de superhéroes.

Controversias absurdas...
Tanto dibujantes japoneses como occidentales, han recibido cierta influencia mutua.

Similitud entre Personajes

Go Nagai, por ejemplo, creó personajes como Cutie Honey y Devilman (en la primera aparece una guerrera angelical y en la segunda, el personaje es un auténtico demonio). Ambos personajes defienden la verdad, la libertad y la justicia que son valores que debe tener cualquier superhéroe que se precie de serlo. Go Nagai inventó el nombre de "Devil-man" siguiendo la costumbre gringa de poner el término "man" (hombre) a palabras como "super" o "spider". Incluso su personaje Akira Fudou debía evitar que su identidad secreta (Akira Devilman) fuera descubierta por Miki (la chava de la que Akira está enamorado) por te-mor a que ella lo rechazara. Esto, como ya se sabe, es algo muy parecido a lo que pasaba entre Peter Parker (Spiderman) y Mary Jane al principio de su relación.

Zetman © Masakazu Katsura

Wingman © Masakazu Katsura

Katsura, gran seguidor de Batman

Mazakazu Katsura no sólo ha leído cómics de superhéroes sino que se ha declarado un gran admirador de Batman al que hace referencia en sus mangas cada vez que tiene oportunidad; quienes tengan los mangas de Video Girl Ai (versión Vid) o hayan visto uno de los mangas de Wingman, sabrán a qué me refiero. Otra de las obras de Katsura como Shadow Lady (Dama de las sombras) se ubican en un ambiente más gótico que el de la misma Ciudad Gótica donde habita Batman. Incluso en su manga más reciente, Is, uno de los personajes femeninos (Itsuki Akiba) es tan buena escultora que modeló algunas de las gárgolas que aparecen en la película BatMan (una parodia que es un homenaje al Batman cinematográfico; sólo que éste tiene bats de beisbol en vez de orejas puntiagudas en su máscara).

Quizás el mayor homenaje que Katsura hace a Batman lo encontramos en su obra Zetman. Para llamar a las cosas tal y como son, Zetman es una versión en manga del hombre murciélago. El traje de Zetman y el de Batman son prácticamente iguales y la ciudad en donde se desarrolla la historia (Hakuno) no es otra más que Cuidad Gótica (vista por los ojos de Katsura, claro está). El héroe, Jin Kurono, es un huérfano con un pasado oscuro; esto es una referencia muy obvia de Bruce Wayne (Bruno Díaz) y lo único diferente entre los dos personajes es que, mientras Batman aún tiene sentimientos positivos, Zetman sólo piensa en impartir justicia en forma dura y fría.

En el próximo número hablaremos de otros superhéroes que dibujan los mangakas japoneses, no tanto como parodia u homenaje sino que se han hecho versiones manga de sus historias. Nos estamos refiriendo a Spiderman y los X-Men. Hasta la próxima...

¡OTAKU POR SIEMPRE!

Shadow Lady © Masakazu Katsura

CONEXION SHONEN

Por ANGEL PRINCESS

La vez pasada sólo publicamos cartas de puras chavas y, para ser parejos, esta vez contestaremos las cartas de todos aquellos chavos que dan sugerencias, comentarios y pedradas a nuestra revista. ¡Coooooomenzamos!

Desde Toluca escribe nuestro amigo Gabriel que se declara un gran aficionado de cualquier tipo de anime, en especial de Neo Genesis Evangelion. Tal vez aún tengas que esperar porque hasta donde nosotros sabemos, ni Televisa ni TV Azteca tienen planes de transmitir la serie. Por lo pronto, en este número hay un reportaje que da todos los datos de dos de los tres pilotos de la unidades Evangelion, así como la información acerca de los Evas; estén pendientes pues en los próximos números daremos más información de este fabuloso anime.

Por cierto, Gabriel desea intercambiar películas Hentai por cualquier material de Evangelion (pósters, revistas, videos, etc) así que los que estén interesados, pueden escribir a esta dirección:

Gabriel Guerra Contreras
Manuel de Cortázar 111-B
Fracc. Carlos Hank González
C.P. 50026
Toluca, México

Alfredo Cantú Varela nos escribe de Jalpa, Zacatecas y nos da varias sugerencias para ayudar a que la revista mejore... gracias Alfredo, tomaremos en cuenta tus opiniones.

También nos pide que hagamos reportajes completos sobre Rehiko Mikami, Las Guerreras Mágicas u otras series que tienen muchos seguidores en nuestro país.

Sobre tu pregunta de si habrá otra forma de conseguir tu credencial de Conexión Manga, claro que la habrá; sólo tienes que revisar los próximos números y te diremos qué debes hacer para formar parte del Club Conexión Manga.

Aquí están tus datos para que tengas muchos amigos por correspondencia:

Alfredo Cantú Varela
Andador Suave Patria No. 11-A
Manzana 3, Colonia FOVISSSTE
Jalpa, Zacatecas C.P. 99600

Nuestro amigo Marcos Antonio pide que se escriban artículos más completos sobre las series de anime que ya se estrenaron o que están por estrenarse en México.

Debido a que Marcos es un ferviente admirador de la animación japonesa, esperamos que haya disfrutado el artículo de Escaflowne que se pu-blicó en este número.

Para confirmarte la información que bajaste de internet, te diré que sí existen animes de Video Girl Ai (seis en total) que narran las aventuras de Ai, desde su primer encuentro con Yota hasta la parte en que él mismo la salva en unas escaleras de cristal.

Aquí pongo tus datos para que algún otaku te venda o te cambie estos videos.

Gracias por tus comentarios y suerte, Marcos Antonio.

Marcos Antonio Machucho A.
Calle 20 Ave.17 y 18 #171
Col. Centro
C.P. 85430
Guaymas, Sonora

El "contador" es un lector que va directo al punto en sus comentarios, y no tiene empacho en decir que CONEXIÓN MANGA es una revista totalmente pésima.
En su opinión, artículos como aquellos que hablan del cómic americano o juegos de rol, vía USA, no tienen nada que hacer en una revista con el título de CONEXIÓN MANGA. Así mismo, él opina que secciones como "Aprende a valorar tu cómic" o "Clases de dibujo" son un total desperdicio de espacio, ya que un lector puede buscar por si mismo ese tipo de información y no necesita que ninguna revista le diga como cuidar sus historietas o los estilos de dibujo que existen. "Contador", se nota que eres un otaku de "hueso colorado" y enemigo a muerte del cómic norteamericano, tu opinión es muy válida, pero si te das cuenta, en nuestras páginas hacemos mayor énfasis en el manga y anime que en el cómic USA y si hablamos de estos últimos es por que, aunque tu no lo creas, existen otakus que también gustan de las historietas norteamericanas y si no se informan con nosotros sobre los diversos temas relacionados con el mundo del cómic, entonces ¿con quién?
Esperamos que aún así contemos contigo como uno de nuestros lectores y gracias por tus sinceros comentarios.
Chao, contador.
"CONTADOR"
Dirección: ¿?

NOTA: A nuestros lectores les informamos que las secciones "Galería de Aficionados" y "Clasificados" volverán a salir en próximos números de "Conexión Manga". Asimismo, a partir del próximo número, publicaremos los nombres de los ganadores que han participado en nuestras trivias.

SUPERMAN a la Mexicana

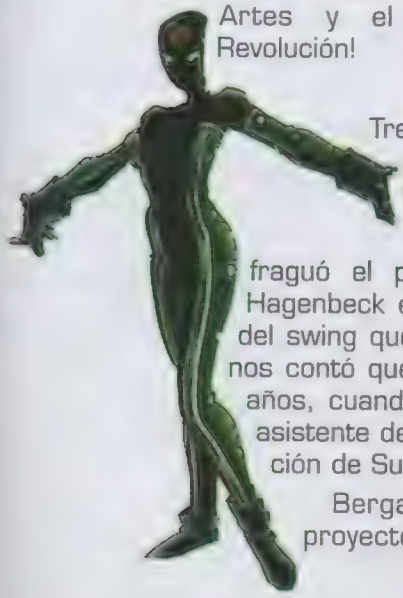
Por Martín Arceo S.

Cuando empezamos a leer cómics con personajes extranjeros impresos en nuestro país, muchos creemos que los guionistas y dibujantes viven en México.

Eso no fue verdad... ¡Hasta ahora!

El próximo 28 de julio, DC Comics publicará el anual número 12 de Superman, hecho por creativos mexicanos: realizarón el guión Francisco Hagenbeck y Oscar Pinto, el trazo es de Carlo Barbieri, y las tintas serán de Juan Viasco. No obstante, debemos reconocer que los diálogos son de Brian Vaugh, quien actualmente escribe el cómic de Swamp Thing para Vertigo, una subsidiaria de DC.

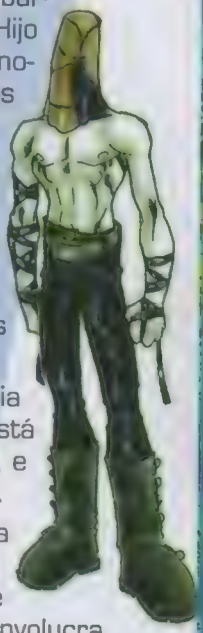
¡Por fin veremos a Superman volar sobre el DF, entre edificios bien conocidos como la Torre Latinoamericana, el Palacio de Bellas Artes y el Monumento a la Revolución!



Tres personajes, tres formas de pensar...

Para saber cómo se fraguó el proyecto, visitamos a Hagenbeck en su casa, y a ritmo del swing que salió de su estéreo, nos contó que todo inició hace dos años, cuando Eddie Berganza era asistente de Mike Carlin en la edición de Superman.

Berganza recibió dos proyectos de Hagenbeck y Pinto. Uno de ellos no se concretó; sin embargo, sí verá la luz una historia del último Hijo de Kripton en suelo mexicano, donde conocerá a Imán, El Muerto y Acrata... ¡los héroes latinos que nunca imaginaste!



Imán es un ser super inteligente, que Hagenbeck compara con Reed Richards, el genio que dirige a Los 4 Fantásticos. A decir de Paco, es algo así como el "héroe institucional", reconocido por el pueblo y el gobierno, e incluso es protagonista de telenovelas.

El Muerto, oriundo de la colonia Buenos Aires de la capital mexicana... Está muerto, resultado del terremoto de 1985, e incluso huele como un cadáver putrefacto.

En cuanto a Acrata, es una chica guatemalteca con superpoderes, convencida de que para destruir el caos se requiere crear orden, incluso si esto involucra enfrentarse con las instituciones gubernamentales.

Ahora, más buenas noticias. Si no hay una tienda de cómics cerca de ti, de todas formas podrás ver este número, pues Grupo Editorial Vid lo editará en septiembre.

Aunque torturamos a Paco con una sesión ininterrumpida de ocho horas de El Chavo dell Ocho, para que nos revelara los nuevos proyectos que tiene, se limitó a contarnos que sigue colaborando en la trama de Crimson, que ilustra Humberto Ramos, y que "hay planes concretos pa-ra hacer algo más en DC", aunque se negó a dar detalles.

Sólo nos resta desear suerte a la vanguardia mexicana en el medio editorial estadounidense, ¡y ustedes no dejen de buscar el trabajo de Hagenbeck, Pinto, Barbieri y Vlasco!

Todas las imágenes (c) DC COMICS

¡MAZINGER... LISTO !

Por Arthur Wolf.

A mediados de 1986, una serie de anime proveniente de Japón fue transmitida por canal 5 sin que nadie sospechara el revuelo (y sobre todo la polémica) que iba a causar... ¡Obviamente nos referimos a Mazinger Z!

Debido a que Mazinger Z fue transmitido en la década de los ochenta, muchos no saben que esta serie tenía, en esos tiempos (1986), más de quince años de antigüedad y que de hecho había más capítulos aparte de los 92 que vimos por la televisión nacional... pero mejor vayamos por partes.

A principios de los setenta, el maestro mangaka Go Nagai creó una de sus obras más famosas: Mazinger Z, en la cual narró la lucha de Koji Kabuto (a bordo del super robot Mazinger) en contra del maligno Doctor Hell el cual planeaba conquistar el mundo con la ayuda de sus monstruos mecánicos.

Mazinger Z: un robot singular

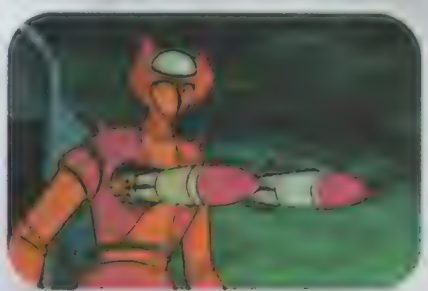
Aunque la idea de un robot gigante que lucha contra el mal ya se había utilizado años antes, en series como Iron-Man 28 (robot que era manejado a control remoto por el héroe de la serie), el manga de Mazinger Z renovó por completo las historias de robots gigantes: Go Nagai hizo que el héroe de la historia controlara al robot desde el interior de éste.

Con este cambio, la serie tenía más acción y dramatismo. Ahora, el bueno de la historia, en vez de estar a salvo controlando a kilómetros de distancia al robot justiciero, tenía que rifarse la vida dentro de la máquina (en la cabeza de Mazinger para ser más exactos) al luchar contra los enemigos salvajes que hacían todo lo posible por matarlo.

La idea de la integración piloto-robot (Koji-Mazinger) se ha ido renovando con los años. Las series como Evangelion, Las Guerreras Mágicas y La visión de Escaflowne, plantean en sus historias que si el robot sufre un gran daño en alguna parte del cuerpo, el piloto sufre una herida (exactamente igual) en su físico debido a la unión que existe entre ambos.

El éxito del manga de Go Nagai fue tal que no había ninguna duda de que pronto Mazinger Z tendría su versión animada la cual comenzó a transmitirse el día 3 de diciembre de 1972, y cuyo capítulo final salió el 1 de septiembre de 1974.

Aunque el anime guarda ciertas similitudes con el manga, se tuvo que cambiar algunos detalles para que Mazinger Z pudiera salir en la pantalla chica.



Para empezar, se redujo la carga erótica que contenía el manga de Go Nagai (él también dibuja Hentai), al grado de suprimir escenas como aquella en la que Koji y Sayaka se encuentran por accidente (si, ajá), completamente

desnudos, en un baño termal. También se quitó la escena en donde el Barón Ashler (uno de los malos mitad hombre, mitad mujer) toma un baño de cuerpo completo... ¿se lo imaginan?

También se bajó el nivel de violencia (aunque usted no lo crea) ya que a Go Nagai le daba igual si eran hombres, mujeres o niños los que eran destrozados (en primer plano) en las batallas con los monstruos mecánicos; éstas son las cosas que no se podían mostrar en la televisión.

La historia en la pantalla chica

A grandes rasgos, la historia de la serie de televisión es la siguiente:

El Doctor Hell y su colega, el Doctor Kabuto, descubren las ruinas de la isla Micon cuyos antiguos habitantes estaban tan desarrollados tecnológicamente que eran capaces de construir robots gigantes que usaban para defenderse de sus enemigos.

El Doctor Hell planeaba usar esta tecnología para crear monstruos mecánicos para conquistar el mundo. El Doctor Kabuto, al enterarse de las intenciones del Doctor Hell, decide crear un robot gigante (utilizando también la tecnología Micon) para que se convierta en el defensor de la humanidad.

Años después, el Doctor Kabuto descubre el elemento llamado "japanium"(el cual sólo existe en Japón). Este elemento es capaz de generar una poderosa fuente de energía conocida como "Foto-atómica". Con este elemento se creó la casi indestructible "Ultra-aleación Z" que dio pie al más poderoso y gigantesco robot: Mazinger Z.

Antes de morir a manos de los siervos del Doctor Hell, el doctor Kabuto le hereda a su nieto (Koji Kabuto) el robot Mazinger Z para proteger al mundo.

Los monstruos mecánicos del Doctor Hell demuestran que no son rivales para un robot construido con "Ultra-aleación Z" por lo que el doctor maligno manda a sus diabólicas creaciones al Centro de Investigación de Energía Fotón pues ahora el objetivo principal es obtener el elemento "japanium" para crear monstruos mecánicos invencibles; la lucha entre el bien y el mal apenas comienza.

Al final de la serie, Mazinger Z logra vencer al Doctor Hell y, por fin, la paz aparece. Sin embargo, un enemigo más poderoso ha llegado: el Duque Gorgón quien, al mando de sus robots demonio, logra destruir a Mazinger Z (lo que el Doctor Hell nunca pudo hacer). Justo cuando todo parece perdido, aparece el joven Tetsuya Tsurugi que logra destruir fácilmente a los nuevos enemigos, gracias a que tripula al ¡Gran Mazinger!

La introducción del Gran Mazinger marcó el final de la serie en nuestro país. En Japón la serie tuvo tanto éxito que se crearon dos sagas más: Gran Mazinger y Grandizer... pero de ellas hablaremos en los próximos números de Conexión Manga, así que... ¡no te los pierdas!

MAZINGER Z (c) GO NAGAI

Mazinger Z
Autor: Go Nagai
Director de la serie: Yugo Serikawa
Diseño de personajes: Yoshiyuki Mane
Soundtrack: Michiyaki Watanabe

Por: Adalisa Zárate

HUMBERTO VÉLEZ

No cabe duda que un señor como Humberto Vélez tiene un sin fin de anécdotas que contarnos, a continuación transcribimos la segunda y última parte de la entrevista al hombre que nos dio una nueva visión de ese regordete personaje llamado... ¡Homero Simpson!

CM: ¿Cuál fue tu primer trabajo como director?

HV: *¿Cuál fue? Poltergeist, hace muchos años.*

CM: ¿Qué prefieres, dirigir o actuar?

HV: *Actuar. Dirigir es muy bonito pero cansado. Tienes que estar todo el día preparando la película. Claro, lo hermoso es que todo el resultado depende de ti pero es muy agotador.*

CM: ¿Cómo fue que te dieron el papel de Homero Simpson?

HV: *Los de Fox hicieron un casting gigantesco. Fueron a varios estudios de doblaje sin encontrar las voces que querían, probaron a tantos actores que ya estaban desesperados. Curiosamente a mí no me invitaron a ningún casting. El gerente de la empresa, Jorge Sánchez Fogarty (Q.E.P.D.) me encontró cuando salía de una sala corriendo para ir a otro llamado. Cuando él me vio, me dijo "qué bueno que te veo" y me jaló de la mano explicándome que había un gringo con la serie más grande que ha habido pero que eran unos monos horribles y que eso iba a fracasar rápido pero ahí estaba el gringo asegurando que la serie era lo mejor que existía. Llegamos a la sala, me mostraron el monitor y vi a un compañero haciendo la escena de cuando Marge hacía gelatinas para el Sr. Burns. Me enseñaron la escena y me pidieron que esperara hasta que saliera el compañero que estaba en casting. Por otro lado, cuando yo tenía 17 años, mi mamá me mandó a estados Unidos a un intercambio estudiantil y así aprendí el inglés de una forma muy profunda y aparte aprendí la mentalidad gringa. Tal vez por eso le atino a los personajes que hago. Eso me sirvió para entender la mentalidad de Homero, que es un gringo marrano, asqueroso y odioso. Ya desde ahí pensé cómo podía hacer a Homero, quería hacerlo rápido porque no quería tardarme con una serie que no me gustaba. Otra cosa que me sirvió fue que mi compañero, que no hablaba inglés, tenía la ayuda de un traductor y el gringo, que para esto era Matt Groening, le estaba diciendo a mi compañero todo un discurso en inglés y el traductor sólo decía "es malo, borracho, etc." Matt Groening le explicaba todo al traductor y éste sólo decía una o dos palabras. Además, mi compañero estaba muy presionado porque estaban todos los ejecutivos de Televisa. Cuando mi compañero pidió un descanso, el gerente me metió. Entré, saludé a Matt Groening, que ya estaba harto, y me dijo que ensayara; yo le dije que no lo necesitaba porque tenía prisa y puso una cara de desconsuelo.*

DESLIZADORES © SCIFICHANNEL

Hice la toma y comencé con la voz que ya tenía pensada. Ya estaba volteando para irme y en ese momento el gringo gritó "That's exactly what I want! I want this guy!" (¡es exactamente lo que quiero! ¡quiero a ese tipo!) y ya no me dejó ir porque me explicó todo lo que ya había escuchado antes. Yo pensé que era muy exagerado porque eso de buscar personalmente a la gente no se hace con ninguna serie... los gringos vienen a hacer pruebas, por lo que todo me pareció muy extraño. Bueno, lo escuché porque ahí estaban todos los ejecutivos y por eso llegué tarde a mis otros trabajos. Al primer o segundo mes llegó el primer capítulo con el que sufrí mucho porque Homero es muy difícil de interpretar: se enoja, ríe, llora y renace en cada frase. No fue sino hasta que dominé al personaje que me di cuenta de lo profunda que era la caricatura de Los Simpson, creí que no los iban a pasar en México

CM: De todos tus papeles ¿Cuál es el que recuerdas con más cariño?

HV: *Dick Solomon porque es un ser humano. La caricatura de Homero está muy padre pero Dick Solomon es un ser humano, es un actorazo. Sin embargo, el que recuerdo con más cariño es el de una miniserie que creo que nadie vio, con Ben Kingsley interpretando a un prisionero judío de un campo de concentración, esa serie es una gama de actuaciones impresionantes. Esos son los tres trabajos que recuerdo con más cariño. George Francisco (de Alien Nation) hasta tuvo un hijo. Ahora que tengo una hija, me doy cuenta de que los sentimientos de esos capítulos no eran ficticios. Los hombres debemos tomar parte en la educación de nuestros hijos. No podremos concebir a uno pero el hombre también puede participar en la educación. Tengo una hija de nueve meses y no la dejo para nada. Estoy dejando cosas del trabajo para estar con ella. Todo ese embarazo de George Francisco es una forma de decir a los hombres "no sean payasos".*

CM: Por lo visto te ha tocado hacer los papeles de las grandes críticas a la sociedad...

HV: *Sí, porque La tercera roca del sol es lo mismo que Alien Nation pero en risa. A través de las estupideces de esos personajes podemos ver nuestros errores.*

FUTURAMA © TWENTY CENTURY FOX TELEVISION

LA TERCERA ROCA DEL SOL © NBC TELEVISION

Tuvimos que terminar la plática pues Humberto tenía que regresar a la sala de doblaje para seguir con Los Simpson...¡Ouh!

PROYECTO EVA

En la serie de Evangelion, la búsqueda de pilotos calificados para controlar a las unidades Eva está a cargo del Instituto Marduk, una agencia investigadora paralela a Nerv (esta agencia tiene el objetivo de exterminar a los apóstoles).

A continuación mostraremos los reportes de los dos primeros "niños" (nombre clave que el Instituto Marduck da a los jóvenes escogidos para pilotear las unidades Evangelion). También se mostrarón los comentarios de Katsuragi Misato (capitana de operaciones de Nerv) la cual ha convivido en forma más íntima con los "niños".

INFORME MARDUK

First Child (Primer niño)

"Si muero sólo tendrán que remplazarme. ¿Quién soy? ¿Quién soy yo...? ¿Quién soy yo?"

Sujeto: Ayanami, Rei
Edad: 14 años
Padre: Información clasificada
Madre: Información clasificada
Tipo de sangre: Información clasificada
Educación: Segundo año de secundaria
Residencia: Condominios abandonados en Geo Front
Rango: Piloto de Eva 00 (unidad prototipo)
Sincronía con la unidad Eva: 75% a 85% (tardó siete meses en lograr la sincronía con Eva)
Perfil psicológico: Los exámenes psicológicos revelan un carácter introvertido (casi antisocial) por parte del "primer niño". No ha mostrado interés por alguna actividad; sólo le interesa pilotear la unidad Eva. Al parecer da mayor importancia a su misión que a su propia vida por lo que su espíritu de sacrificio puede ser usado a favor de los intereses de Nerv.

Observaciones de Katsuragi Misato

En un principio se puede decir que Rei es poco más que un robot que obedece las órdenes del Comandante de Nerv (Ikari Gendo) sin pensarlo dos veces e incluso sin importarle arriesgar su propia vida (eso me hace sentir pena por la pobre niña).

Cualquiera que conozca de vista a Rei, podría asegurar que ella es una muñeca de rostro inalterable (nunca nadie en Nerv la ha visto sonreír). Sin embargo, el convivir con los otros dos "niños" (Shinji y Azuka), al parecer, la ha hecho más sociable. Su relación con Shinji es muy especial, al grado que ella lo protege (de una forma casi maternal) cuando salen a combatir con un apóstol (Angel).

A propósito, después de combate (y de la destrucción) del quinto apóstol Ramiel, Shinji comentó que después de ayudar a Rei a salir del "Entry Plug" (cabina de forma cilíndrica, desde la cual los pilotos controlan a las unidades Evangelion), él la regañó diciendo que no debía pensar que el pilotear un Eva era todo lo que tenía que hacer en la vida (Rei casi muere en ese combate al tratar de proteger al Eva de Shinji). Al parecer las palabras de Shinji hicieron efecto en Rei ya que ella sonrió agradecida. Creo que aún hay esperanzas para ella, aunque me gustaría que Marduk me diera más información para saber por qué se comporta de esa forma tan rara.

INFORME MARDUK

Second Child (Segundo niño)

"Vivo mi vida como quiero... no necesito de una madre o de un padre" "¡Yo no soy tu muñeca mamá!"

Sujeto: Sorya Azuka Langley Zeppelin
Fecha de nacimiento: 4 de diciembre de 2001
Edad: 14 años
Padre: Información clasificada
Madre: Kyoko Zeppelin (fallecida)
Tipo de sangre: Tipo A
Educación: Graduada de la Universidad Germana. Actualmente cursa el segundo año de secundaria
Residencia: Departamento de la capitana Katsuragi Misato
Rango: Piloto de Eva 02 (Modelo de producción)
Sincronía con la unidad Eva: 85% a 95%. El grado de sincronía baja cuando Azuka tiene su periodo menstrual.
Perfil psicológico: El entusiasmo y deseo de probar que ella es la número uno en el combate hacen del "segundo niño" el piloto más adecuado que se ha encontrado hasta ahora para luchar contra los apóstoles.

Observaciones de Katsuragi Misato

Azuka es un verdadero torbellino alemán. Ella es 3/4 alemana y 1/4 japonesa, por parte de su abuelo. Su eficiencia como piloto del Eva 02 quedó demostrada al vencer (junto con Ikari Shinji) al sexto apóstol Gaghiel el cual intentó destruir el Eva 02 que era llevado, por mar, de Alemania hacia Japón.

A pesar de haberse graduado en la Universidad, ella ha tenido que cursar el segundo año de secundaria para estar junto con los otros dos "niños" (Shinji y Rei) con los que va en el mismo salón.

Sin embargo, la convivencia de Azuka con Shinji y Rei no ha sido muy satisfactoria. A Rei le ha puesto el apodo despectivo de "niña maravilla", además de llamarla la "favorita" del Comandante Ikari.

La relación con Shinji es aún más conflictiva. El hecho de que Shinji tenga el mejor récord de sincronía con el Eva 01, ha provocado que Azuka lo trate mal (Azuka no soporta que alguien sea mejor que ella). El pensar que tenerlos juntos mejoraría su relación llevó al plan de que vivieran juntos (bajo mi supervisión) y, aunque ellos siguen peleando, su relación parece ser más estable (casi me atrevo a asegurar que ambos se atraen).

La razón por la que Azuka se comporta de forma tan segura y dominante es debido a que cuando ella era niña, no tuvo apoyo de ningún adulto. Su madre sufrió de un trastorno mental tan severo que confundió a Azuka con una muñeca y la trataba como tal. Su padre se divorció de la madre de Azuka para luego volverse a casar. Posteriormente, la señora se suicidó enfrente de la niña (cuando Azuka sólo tenía cuatro años). Azuka no lloró ni una sola lágrima durante el funeral de su madre y desde entonces ella se propuso valerse por sí misma. Sólo espero que el convivir con Shinji la haga ver la vida de forma diferente.

Neo Genesis Evangelion (c) Estudio Gainax.

NOTA: El dar todos los datos sobre los "niños" arruinaría muchas de las sorpresas de Neo Genesis Evangelion, En Conexión Manga decidimos dar la información desde el punto de vista del Instituto Marduk (el cual sólo revela la información conveniente a sus intereses) y Misato, una de las pocas personas que sí se preocupan por los "niños", aunque ella ignore mucho sobre ellos.

En el próximo Proyecto Eva hablaremos del "tercer niño" (Ikari Shinji) y de Katsuragi Misato. Si desean saber más información sobre este proyecto, no duden en escribirnos.

PROYECTO EVA

UNIDADES EVANGELION

"DIOS EN EL CIELO. TODO ESTA BIEN EN EL MUNDO"

UNIDAD EVA: 00.
DISEÑO: PROTOTIPO DE PRUEBA.
PILOTO: AYANAMI REI.
FUERZA DE COMBATE: LIMITADA.
RESISTENCIA: ACEPTABLE.
SINCRONIA CON EL PILOTO: 75% a 85%

Originalmente el EVA 00 fue creado como unidad de prueba para medir la sincronía que existe entre los "niños" escogidos por MARDUK y las unidades EVANGELION. Por esta razón al EVA 00 no se le diseñó para el combate, ni se le incluyeron armas y su armadura era mucho más débil que la de los EVAS que se construyeron posteriormente. Sin embargo, a raíz de su colaboración decisiva en la destrucción del quinto apóstol (RAMIEL), la Unidad EVA 00 fue rediseñada como modelo de combate. Su armadura, antes naranja (color solo usado por los modelos de prueba) fue reforzada y pintada de azul, y aunque su fuerza de combate es menor a la de los EVAS 01 y 02, el EVA 00 a demostrado ser una magnífica unidad de apoyo en el combate contra los "Enviados de Dios".

UNIDAD EVA: 02
DISEÑO: MODELO DE PRODUCCION.
PILOTO: SORYA AZUKA LANGLEY ZEPPELIN.
FUERZA DE COMBATE: EXCEPCIONAL.
RESISTENCIA: ACEPTABLE.
SINCRONIA CON EL PILOTO: 85% a 95%

El EVA 02 fue el primer modelo fabricado en Alemania con piezas japonesas. Debido a su potencia y buen desenvolvimiento en el combate, se tomo la decisión de que este modelo sería la base para construir el resto de las unidades EVA. La Unidad 02 es la que utiliza de manera más efectiva las armas construidas por NERV (lanzas, cuchillos, rifles de positrones) para combatir a los Apóstoles, y aunque no alcanza los niveles de combate del EVA 01, el EVA 02 a probado su valía al luchar y destruir a varios de los "Angeles Exterminadores".

せだい TM
SEDAI

PRONTO LAS CONOCERAS

Amelia Braveheart
edad:18 años
guerrera urbana
líder del grupo armado TYPHON
heroína del
COME ALMAS KOJIRO

Kanzaki Makoto
edad:16 años
practicante de artes marciales
y mesera a la fuerza
protagonista de las
CHICAS PELEADORAS DE SAPPORO

DOS HISTORIETAS EN UNA!!!
PROXIMAMENTE A LA VENTA

2000 LA MOLE

6° Festival de Comics y Entretenimiento

YA ESTAMOS LISTOS

13, 14, 15 y 16 de Julio del 2000

GIMNASIO OLIMPICO "JUAN DE LA BARRERA"

AV. DIVISION DEL NORTE Nº 2333 COL. GENERAL ANAYA, MEXICO, D.F.

lamole@prodigy.net.mx **INFORMES AL TEL. 55-90-09-55**

UN FESTIVAL PARA TODA LA FAMILIA ENTRADA GRATIS A: NIÑOS MENORES DE 6 AÑOS, AMIGOS DE LA TERCERA EDAD Y DISCAPACITADOS.

ENTRADA DEL 2x1 CON TU TARJETA PUNTO JOVEN; A TODOS NUESTROS AMIGOS DEL INTERIOR DE LA REPÚBLICA, PRESENTANDO SU BOLETO DE TRANSPORTE.

DESCUENTO ESPECIAL A GRUPOS MAYORES DE 10 PERSONAS.